
スーパーファミコン®
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
デア ラングリッサー
SHVC-ALGJ-JPN

取扱説明書

このたびはスーパーファミコン専用ソフト「デア　ラングリッサー」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

■使用上のご注意

・ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

・テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

・長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

・精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

・端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

・シンナー,ベンジン,アルコール等の揮発油でふかないでください。

・スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

■健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。またごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

デア ラングリッサー CONTENTS

はじめに

このゲームはファンタジー世界を舞台にしたシミュレーションRPGです。目的はプレイヤーであるあなたが指揮官となって、軍を率いて勝利を得ることです。連続した20以上のシナリオは、あなたの行いや判断によって分岐を行いながら、1つの大きなストーリーをおりなします。またそれぞれのシナリオでは勝利条件や敵の陣営・攻撃が違います。様々に変化する局面に打ち勝っていくために、あなたの指揮官としての判断力・実行力が問われるでしょう・・・。

遊ぶ前に！

シミュレーションゲームが得意な方も、最低「ゲームのコツとヒント」だけは読んでください。この「デア ラングリッサー」ならではの独特なシステム等を抜粋しています。

Der Lan

光と闇が世界を包む—

遥か古より、手にした者に無限の力を授けると謳われていた伝説の秘剣「ラングリッサー」。
その剣を奪おうとする者と守ろうとする者たちの間で多くの血が流されていったが、古き英雄の末裔バルディア王家の手によって長い間守られ続けていた・・・

しかしダルシス帝国皇帝ディゴスは、この秘剣を手に入れ大陸を制覇するという野望を抱き、大軍を従えバルディアを制圧、ラングリッサーを奪ってしまった。
ところが、ラングリッサーを奪ったために、剣によって封印されていた闇の軍勢も復活してしまったのだ。
バルディアの王子レディンは多くの仲間の力をかりて、ダルシス軍を打ち破りラングリッサーを取り戻すことに成功する。
そして闇の軍勢も撃破し、剣と共に再び封印したのであった・・・

grisser



—あれから数百年、

バルディア王国もすでになく、今や「ラングリッサー」も伝説の剣となりはてていた。
そして今、レイガルド帝国の大陸侵攻が始まったのである。
しかし、その背後には闇の王子ボーゼルと、聖剣「ラングリッサー」と相対する魔剣「アルハザード」が絡んでいるという。
アルハザードを手に入れていたレイガルド帝国は、その封印された真の力を解放する事と同時に、大陸統一というあまたの王が夢見に見、そして敗れていった大いなる野望を果たそうとしていたのだ。

—そして、その計画は
着実に進みつつある…

イェレスの空、赤き凶星昇りし年、
遥か呪われしヴェルゼリアの地より
大いなる野望を抱きし者現る。
かの者、自らを帝王と名乗りて、
人馬を従え雷を纏いて、嵐を呼ばん。
帝王の軍勢通りし跡、憎悪の炎さえついえ、



失意の虚無が裾をたなびき事、鬼神のごとし。
もてる雷にて敵を撃つこと、邪竜のごとし。
全ては欲望の対象、
黒き大剣を求むるが為なり。
古えの黒き大剣、すなわち“アルハザード”は、
人の血を吸いてなお、その狂気を増し、
異形なる者どもを呼びいだし、
この世を屍土にかえる力を宿す、
人知を越えた存在なり。
其は力なり。
其は世界なり。
其は闇なり。
故に大剣を得し者は世界を征したり。
世の覇者なり。
故に大剣は古えより闇を司りて、
人の争いの種なればこそ、
心ある者に地中深く封ぜられ、
今は永き眠りにいたり。
其は眠れる悪魔なり。

かの帝王、剣を振り翳さんとする時、
再び深い闇がこの大地を覆うであろう。

独立軍



エルウィン（？）

幼少の頃に両親を亡くし、冒険者として旅を続けてきた。熱血漢ではないものの、正義感は強く、周囲の者をひきつける魅力がある。



ヘイン（ウォーロック）

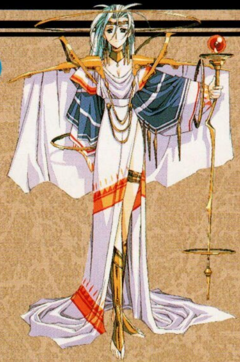
サルラス領近くの村に住んでいた魔法使いで、主人公と会った時から、仲の良い親友のような関係になっていた。まだ少年としての幼さが残るが、その魔法の能力は未知数である。



ロウガ（グラディエーター）

傭兵稼業をなりわいとして旅を続ける剣士。他人を信用しようとはせず、己の力のみを信じ生きてきた。今は、失踪した妹を探している。

光の軍勢



ルシリス

主人公たちを導く、法を司る光の女神。闇(混沌)の神「カオス」とは対極にあたり、しばしば戦いを繰り広げてきた。



ジェシカ(メイジ)

転生の秘法によって生き続け、今ではラングリッサーの秘密を知る、ただ一人の人物となっている。20年ほど前に転生したばかりなので、まだ魔力は弱く、人里離れた山奥で魔法の研究や修業を行っている。



リアナ(クレリック)

ヘインとは幼なじみで、サルラス領近くの光の神殿で巫女をしていた。しかしレイガルド帝国に追われ、そこを主人公に助けられることになる。そして帝国の手から逃れるべく、主人公と共に旅をすることになった。



シェリー(ホークナイト)

大陸西部を治めるカルザス城のお姫様である。ただし自由奔放な性格のためか、よく城を抜け出しては剣の腕をみがいている。各地へ侵攻を始めたレイガルド帝国に対抗すべく、各地の貴族などをまとめて、戦いを続けている。



キース（ホークナイト）

シェリーの治めるカルザス城の飛行部隊の隊長であり、シェリー直属の部下でもある。一度戦闘になると、沈着冷静で有能な軍人となる。寡黙な性格だが、よく城を抜け出すシェリーのため、悩みが絶えないらしい。



レスター（パイレーツ）

海賊稼業をやっていた頃ある戦いで傷つき、ジェシカに助けられたらしい。それ以来、転生によって赤子となったジェシカが育つまで守ってきた。性格は粗暴だが、義に厚い人物である。



アーロン（ファイター）

少々とぼけた感じのする老人だが、シェリーの剣の師である。その剣の腕前は、一戦を退いたとはいえ、かなりのものである。高齢ゆえに体力がないという欠点を、力より技で攻める戦法をマスターすることにより克服している。



スコット（ナイト）

サルラス領主の息子で、騎士見習い。騎士になるための修業として主人公とともにエストールへ向かう。知識だけで剣の腕はいま一歩だが、成長していくにつれ、戦闘能力だけでなく精神的にも立派な騎士として育っていく。

帝国軍

イメルダ(ジェネラル)



同じくレイガルド帝国の二大兵団の一つ「氷竜兵団」を率いている女将軍。冷酷でプライドが高く、勝つためには手段を選ばない性格である。そのためか、敵だけでなく部下にも恐れられている。

エグベルト(ザーヴェラー)

50年という齢にして、全ての魔法を究めたおそるべき天才。戦略家や策略家としても有能な彼は、宮廷魔術師として陰から帝国を支えてきた。一流魔導士から編成された、黒竜魔導師団を従えている。





ベルンハルト(エンペラー)

たった一代にして国を興した、武勇にも知略にも長けた帝王。彼の下には有能な配下が多く、また彼らの信望も厚い。ラングリッサーとアルハザードの存在を知った彼は、大陸統一を果たすため、各地に侵略を開始した。

レオン(ロイヤルガード)



大陸最強と謳われるほど強力無比なレイガルド帝国騎士団。その中でも頂点を究める「青竜騎士団」の隊長でもある彼は、数々の栄光と無敗の戦歴を誇るが、無為な争いを好まない。部下からの信頼も厚く、帝王に対する忠誠心も高い。

バルガス(ジェネラル)

レイガルド帝国の二大兵団のうち「炎竜兵団」を率いている将軍。猛将として知られ、多くの戦場で鍛えられた彼の実戦的戦術は、近隣諸国を恐れさせている。



闇の軍勢



カオス（・・・・・）

混沌を司る闇の神である。すべての邪悪な存在の守護神でもあり、ルシリスとは対極にあたる。



ボーゼル（ダークマスター）

はるか昔、カオスを呼び出し、そのため自らも深手を負ってしまった。そして今度は、帝王ベルンハルトを利用し、アルハザードとラングリッサーを手に入れようとたくらんでいる。

？（ダークプリンセス）

ボーゼルの術をかけられ、ダークプリンセスとして操られている女性。出生や生い立ちはすべて謎に包まれている。闇の力を得ている彼女は、強力な魔術を事もなげに使うことができる。





ソニア（ナイト）

魔族と人間とのハーフ。しかしそんな彼女に対する人間の仕打ちによって、人間たちを激しく憎むようになった。その気持ちをボーゼルに利用され、その元でさまざまな災厄をもたらしている。

ゲームスタート

カセットを正しく本体にセットして電源を入れると、オープニングデモが始まります。この時にスタートボタンを押すと、タイトル画面が現れます。「スタート」「ロード」とメニューが表示されるので、十字ボタンで選んでⒶボタンで決定してください。

スタート　ゲームを初めからスタートします。まず初めに主人公の名前を8文字以内で決めてください。名前を付けないと自動的にエルウィンという名前になります。その後、いくつかの質問に答えて主人公の性格を決めればスタートです。

ロード　あらかじめセーブしたところから、ゲームをスタートできます。セーブとロードについては下で詳しく説明しています。

※名前の文字入力は、文字を選んでⒶボタンで決定、又はⒷボタンでキャンセルしてください。

ゲームオーバー

シナリオの敗北条件のどれか一つでも満たすと、ゲームオーバーです。どれかボタンを押せば、オープニングデモに戻ります。

セーブとロード
(データの保存と呼び出し方)

セーブ　セーブには「シナリオクリアの時点」で行うものと、「シナリオの途中」で行うものの2種類あります。

■シナリオクリア時点のセーブ

シナリオ終了のたびに表示され最高3つまでデータを保存できます。

■シナリオ途中でのセーブ

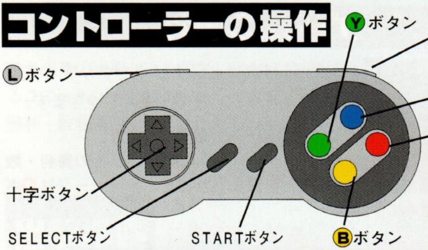
ゲームプレイ中のデータが1つだけ保存できます。強敵などと戦う前には、このセーブが役に立ちます。このセーブは設定メニュー(P22参照)で行います。(出撃コマンドを命令した後にも、このセーブを行うことができるように設定されています(P15参照))。

ロード

セーブが2種類あるのでロードデータも2種類あります。
ロードはスタート時かプレイ中の設定メニューから行うことができます。



コントローラーの操作



START ボタン、SELECTボタン、Ⓛボタン、Ⓡボタンを同時に押すとロード画面に戻ることができます。

	メニュー画面など	ゲームプレイ中
十字ボタン	カーソル移動	カーソル移動
START ボタン	決定	設定メニューの表示
SELECTボタン	アイテム効果の表示	カーソル部分のユニット（敵も含む）の移動範囲表示
Ⓐボタン	決定	決定／カーソルが自軍ユニット上：コマンドメニューとユニットデータの表示 カーソルが敵軍またはNPCユニットの上：ユニットデータの表示 カーソルがユニット上にない：設定メニューの表示
Ⓑボタン	取り消し	取り消し／押しながらだとカーソルの高速化／メニューなどの出ている画面では、ひとつ前の状態にもどることもできます。
Ⓧボタン	使用しません	押しながらだとカーソルの高速化
Ⓨボタン	指揮官配置の時には配置場所へカーソルが移動。ショップ画面では次のキャラクターに移ります。	まだ行動していないユニットにカーソル移動
Ⓛボタン	使用しません	押しながらだとカーソルの高速化
Ⓡボタン	使用しません	ユニットのＨＰ表示のオン・オフ ※カーソルを合わせた部隊のHPは表示されます。

※ＮＰＣとはノンプレイヤーキャラクターのことで、プレイヤーが直接動かせない味方ユニット（駒）のことです。

ゲームの流れ

この「デア ラングリッサー」は次々とシナリオをクリアしてゆくゲームです。ひとつのシナリオは次の手順で進んでゆきます。

大陸図表示　これまでの進軍ルートが表示されます。

プロローグ　これまでのストーリーと、このシナリオの勝利・敗北条件や登場するユニットなどが表示されます。メッセージはⒶボタンで先に進みます。

↓

出撃準備　指揮官を選び、傭兵やアイテムで装備をかため、戦闘に備えます。

- 兵士配属 ……………………………… P13参照
- アイテム装備 ……………………………… P14参照
- 指揮官配置 ……………………………… P15参照

↓

ゲームスタート　自軍フェイズ（※下記参照）と敵軍フェイズが、どちらかが勝利するまで繰り返されます。………… P15参照

↓　　　↓

敗北 → **ゲームオーバー**

勝利　各シナリオの勝利条件を満たせばシナリオクリアです。さらに生き残った指揮官にボーナスとして経験値が与えられます。

↓

戦闘結果報告　戦闘結果が表示され、ここでクリアボーナスとしてお金が加算されます。やられた傭兵の数が少ないと、攻撃修正値が上昇することがあります。やられてしまった指揮官は次のシナリオから復活します。



↓

セーブ画面　シナリオクリア時点のセーブです。最高で3つまでセーブできるので、好きなファイルナンバーを選び、Ⓐボタンを押せばセーブできます。

↓

次のシナリオへ

ADVICE　*フェイズとは？*

フェイズとは自軍と敵軍がそれぞれのユニット（駒。ただしNPCは除く）に対して命令を与えて作戦行動させることです。味方（PLAYER）のフェイズと敵（ENEMY）のフェイズが交互に1度ずつ行われ、これを1ターンという単位で表しています。

大陸図表示・プロローグ

これまでの進軍ルートやプレイヤーの操作するユニット、さらにストーリーとシナリオの勝利・敗北条件が表示されます。



出撃準備

傭兵やアイテムで装備をかため、マップ上に指揮官を配置したら「出撃」コマンドを選びゲームスタートです。

◉ 指揮官選択 (最初は主人公が選ばれた状態になっていますので、「指揮官選択」の操作は省略できます。)

出撃準備をする指揮官を選びます。選んでいる指揮官のデータも画面に表示されます。指揮官を決めると次の設定に進みます。



◉ 兵士配属

その指揮官が雇うことができる傭兵が、画面に表示されます。所持金に合わせて好きな傭兵を雇います(Ⓐボタンで増え、Ⓑボタンで減ります)。1指揮官に配属できる傭兵は1種類、また人数は3～6人です。傭兵の雇える人数や選択できる種類は指揮官やその指揮官のクラスなどで変化します。数を決めたら「決定」コマンドを選んでください。

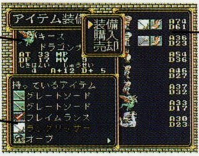


※雇える傭兵の種類が多く、画面からあふれている場合はカーソルが表示されています。十字ボタンの左右で、あふれた傭兵を見ることができます。
※雇った傭兵はそのシナリオ限りの登場ですので注意してください。

◉アイテム装備

ショップで装備をかためます。「装備」「購入」「売却」のいずれかのコマンドを選んでください。Ⓑボタンで前の画面に戻ります。

その指揮官のデータ



その指揮官が装備しているアイテム

プレイヤーが持っているアイテム

装備　もっているアイテムを装備します。アイテムは「武器」と「その他」の2種類があり、それぞれ1つずつ装備できます。装備したいアイテムを選んで決定してください。何も装備しないときは「装備しない」を選んでください。
※その指揮官が装備できないアイテムは、赤く表示されます。



購入　各シナリオごとにショップで売っているアイテムは違います。なおカーソル部分のアイテムが装備できない指揮官は、暗く表示されます。

所持金



そのアイテムを装備した時の指揮官のデータ

売っているアイテムと値段

選んでいるアイテムを装備できない指揮官

売却　必要ないアイテムは売ることができます。ただし、装備しているアイテムや「ラングリッサー」のようなアイテムは売ることができません。

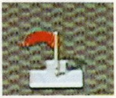
売却できるアイテムと売値



アイテムにカーソルが合っている時にSELECボタンを押せば、そのアイテムの効果を知ることができます。

ADVICE　「装備」コマンドは、各指揮官ごとに行わなければならず、指揮官Aの装備画面では指揮官Bには装備ができません。「購入」「売却」はだれの画面でもできます。(「装備」等のコマンドが表示されている時、Ⓨボタンを押せば次のキャラクターに移ることができます)

◉指揮官配置



この旗の所に配置。

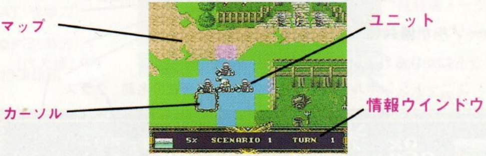
マップ上の旗のあるところに好きな指揮官を配置できます(配置の終わった指揮官は名前が赤く表示されます)。なおシナリオによっては、強制的に配置が決まってしまう所もあります。すべての指揮官の準備が終わったら「出撃」コマンドを選びます。またこの時、敵の配置やデータもよく見ておくとよいでしょう。(ユニットに合わせてⒶボタンで詳細データを見ることができます)

ゲームスタート

「出撃」コマンドを選ぶと、セーブするかどうか聞いてきます。ここでセーブをしておくと出撃準備時点からの再スタートができ、ゲームを始めて配置や傭兵の配属をやり直したくなったときに便利です。この後ゲームが始まります。自軍の指揮官とその部下のユニットに命令をくだして作戦を行います。どちらかが勝利するまでターンは繰り返されます。

◉画面の見方

画面にはいろいろな情報が表示されます。



◉ユニットの見方

通常ユニットは味方は右向き、敵は左向きに表示されますが、カーソルを合わせると同じ部隊にいるユニット全部が正面を向きます。



指令アイコン
指揮官にのみつくマークです。部下への指令内容を示すものです(P21参照)

魔法マーク
ユニットに魔法がかけられている時に表示されます。どの魔法がかけられているかは情報ウインドウの魔法省略記号を見れば分かります(P16参照)。

部隊マーク
同じ部隊にいることを示すマークです。味方は青、敵は赤、NPCは緑です。

ユニットシンボル
ユニットの種類を示します。行動が終了したユニットは白黒になります。

Eマーク
行動終了したユニットにはEマークが表示され、もう動かすことはできません。

HP(耐久力)
味方は青、敵は黄色です。最大10で、ダメージを受けると減少し、0になるとそのユニットは消滅します。また、画面からこのHPを消すこともできます(P11参照)。

◉情報ウインドウの見方

■カーソルがユニット上にないとき

カーソル位置の地形とその地形修正値※1　SCENARIO数　TURN数



■カーソルが指揮官ユニットの上にあるとき

ユニットにかけられている魔法の種類(下記参照)

そのユニットのいる地形　ユニットシンボル　名前　クラス



L(レベル)　A(攻撃力)　D(防御力)　HP(耐久力)　MP(マジックポイント)

そのユニットがその地形によって受ける地形修正値と特別修正値※2
(上段が地形修正値、下段が特別修正値です)

■カーソルが傭兵(部下)ユニットの上にあるとき

ユニットにかけられている魔法の種類(下記参照)　HP(耐久力)

ユニットシンボル　指揮官のレベル　指揮官の名前　クラス



A(攻撃力)　指揮修正値(攻撃力修正値)　D(防御力)

指揮修正値(防御力修正値)※3

そのユニットがその地形によって受ける地形修正値と特別修正値
(上段が地形修正値、下段が特別修正値です)

そのユニットのいる地形

魔法の種類と記号

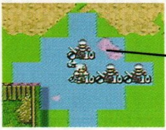
緑の文字(自分の仲間にかけると有利になる魔法)　a＝アタック1、A＝アタック2、p＝プロテクション1、P＝プロテクション2、R＝レジスト、Q＝クイック
黄の文字(敵にかけられたら不利になる魔法)
S＝スリープ、Z＝ゾーン、C＝チャーム、M＝ミュート、D=デクライン

用語解説

※1 地形修正値：その地形がもたらす防御に対する有利さの値です。
※2 特別修正値：そのユニットの属性(移動形態)と地形の関係によって生まれる、防御に対する有利さの値です。(たとえばマーマンだと水上に強い)
※3 指揮修正値：その指揮官の指揮範囲内にいる部下にプラスされる値で、攻撃力修正値(A＋)と防御力修正値(D＋)があります。指揮官自身にはプラスされません。

◉ 指揮範囲について

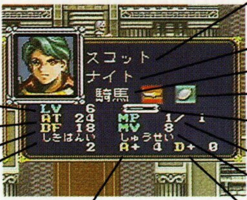
指揮範囲とは、その指揮官が自分の部下に対して指揮修正値を与えることのできる範囲のことです。この指揮範囲内の部下には指揮修正値がプラスされるので有利です。ただし、これは敵も同じです。マップ上でユニットにカーソルを合わせると、その部隊の指揮官の指揮範囲が表示されます。



味方は青、敵は赤、NPCは緑に点滅します。

◉ 指揮官データの表示

指揮官にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと、指揮官データが表示されます。



◉ 戦闘時の説明



ADVICE HPが低くなると攻撃回数が減少し、相手に与えるダメージが減ってしまいます。また、敵の指揮官を倒すとその部隊は全滅します。このとき消滅した部下の経験値は得ることができないので注意してください。

◉会話

ゲーム中には、援軍が現れたり、アイテムを見つけたりと多くのイベントが用意されていますⒶボタンで次のメッセージに進みます。



◉レベルアップとクラスチェンジ

敵を倒せば、その指揮官に経験値が入ります。たくさんためてキャラクターを強く成長させましょう（指揮官の部下が敵を倒しても、経験値はその指揮官のものになります）。レベルアップすると能力が上がったり、魔法を覚えたりすることがあります。さらに魔法の範囲や威力が高まったり、戦闘時にはダメージを受けにくく、与えやすくなるなど有利になります。レベルが10になるとクラスチェンジを行うことができます。レベルは１に戻りますが「レベルアップ」→「クラスチェンジ」を繰り返しキャラクターを強く成長させましょう。また､クラスチェンジしても､一度覚えた魔法､攻撃値、防御値、最大MP値、雇える傭兵の種類と数(下記参照)､はもちこすことができます。

雇える傭兵の数について
雇える数は、クラスチェンジによって増減します。この条件によって計算上２以下や７以上になってしまうような場合もありますが､「２以下は３に」「７以上は６に」に修正されるようにできています。



エルウィンのクラスチェンジ例

- ファイター
  - ロード
    - ハイロード
      - セージ
      - ジェネラル
    - ソードマン
  - シルバーナイト
    - ソードマン
    - ハイランダー
      - ソードマスター
      - ナイトマスター

キャラクターによっては隠しクラスが存在します！



敵も経験値をためて成長してゆきます。



◉ユニットのもつ能力とその用語説明

各ユニットはさまざまな能力をもっています。またその能力を以下のような用語で表現しています。

▼全ユニットのもつ能力

クラス：ユニットの種類。色々なクラスに成長でき、それぞれ能力が異なる。
A又はAT(攻撃力)：この数値が大きいほど敵に与えるダメージが大きい。
D又はDF(防御力)：この数値が大きいほど敵から受けるダメージが大きい。
HP(耐久力)：どんなユニットも最大値は10。攻撃を受けると減ってゆき、0になると消滅します。指揮官が0になるとその部隊は全滅です。この数値が大きい程敵への攻撃が有利になります。さらに、指揮官だけは「治療」コマンドでHPを3だけ回復できます。また、自分の部下を指揮官に隣接させると(上下左右)、プレイヤーフェイズ開始時にこの部下のHPが3回復します。
MV(移動力)：1度に移動できる距離(マス)。ただし実際の移動距離は地形によって変わってきます。
属性：そのユニットの移動状態です。例えば「飛兵」は空を飛べるので、高山を越えることができるタイプのユニットとなります。

▼指揮官のみもつ能力

名前：指揮官の名前
L又はLV：レベルです。経験値をためると上がってゆきます。高レベルほど戦闘や魔法の効果が有利に働きます。また、レベル10でクラスチェンジすることができます(レベルは1にもどります)。
経験値メーター：自分自身(指揮官)やその部下が敵ユニットを倒すと、その指揮官に経験値が入ります。メーターが一杯になるとレベルアップして、能力が上昇したり、魔法を覚えたりします。
指揮範囲：自分の部下の戦闘が有利に働く領域です(P17参照)
+A(攻撃力修正値)：指揮範囲内にいる部下に加算される指揮修正値です。
+D(防御力修正値)：指揮範囲内にいる部下に加算される指揮修正値です。
MP：マジックポイントです。魔法を使うたびにMPを消費します。「治療」コマンドでMPを2回復することができます。
使える魔法：クラスによって使える魔法が違います。レベルアップすれば使える魔法が増え、また効果範囲や威力も強くなります。
雇える傭兵：クラスによって雇える傭兵は違います。クラスチェンジをすれば、雇える傭兵の種類は増えていきます。

Der Langrisser

◉ コマンドによるゲームの進行

コマンド（命令）のメニューは大きく分けて「メインメニュー」と「設定メニュー」の２種類があります。

メインメニュー

ユニットに対する命令を与えるコマンドのメニューです。命令したいユニットにカーソルを合わせⒶボタンを押すとメインメニューが現れます。命令したいコマンドを選びⒶボタンを押してください。

ADVICE Eマークのユニットには命令ができません。ただし指揮官ユニットの「指令」コマンドのみ何回でも使用できます。

■移動（全ユニットが使用可能なコマンド）

マップ上に移動できる範囲が表示されて、NPCと敵を除く自軍ユニットを移動させることができます。ブーツ型のカーソルを十字ボタンで動かし、移動場所を決めたらⒶボタンで仮決定します（この段階ならⒷボタンでやり直すことができます）。もう一度Ⓐボタンを押すと決定されて、行動終了を示すEマークが表示されます。移動場所の仮決定時点で、敵を攻撃できる距離にいる場合は、そのまま敵を攻撃することができます（下記参照）。

■攻撃（全ユニットが使用可能なコマンド）

このコマンドを選ぶか、「移動」コマンドで移動の仮決定時点で敵を攻撃できる範囲にいる場合は、カーソルが「剣」や「弓」に変化します。この時に表示される攻撃可能範囲内にいる敵ユニット１つに攻撃をしかけることができます。ただし、こちらが攻撃をしかければ、敵も反撃をしてきます。攻撃をしたくない場合は、自分のユニットにカーソルを合わせてⒶボタンをおしてください（移動の仮決定時点での攻撃ならカーソルはブーツ形に戻ります。もう一度Ⓐボタンを押してください）。攻撃後は行動終了となりEマークが表示されます。

ADVICE ユニットの攻撃範囲は、そのユニットに隣接した上下左右の敵ユニットですが、エルフやバリスタといった弓をもった兵は離れた所からも攻撃ができるユニットです。



剣カーソル



弓カーソル

■魔法（傭兵は使用できないコマンド）



魔法の効果範囲

各魔法は消費するＭＰが決まっていて、残りＭＰがそれに満たない場合は使用できません。

まず魔法のメニューが表示されるので、使いたい魔法を選びます。魔法をⒶボタンで決定するとマップ上に射程距離（魔法の届く距離）が表示されます。その時カーソルは「杖」の形に変化します。「杖」カーソルを魔法をかけたい所に合わせ、Ⓐボタンを押せば効果範囲（魔法の効果が起こる範囲）が表示されます。それらを確認してからもう一度Ⓐボタンを押せば、魔法は実行されます（実行前ならⒷボタンで前に戻ることができます）。

ADVICE 「攻撃」や「移動」コマンドを実行した後には「魔法」は使えません。

■治療（指揮官ユニットのみが使用できるコマンド）

指揮官がこれを使用するとＨＰが３、ＭＰが２回復します。

ADVICE 「攻撃」や「移動」コマンドを実行した後には「治療」は使えません。

■指令（指揮官ユニットのみが使用できるコマンド）

部下は手動でも動かせますが、コンピュータまかせの自動操作もできます。「指令」コマンドには４種類の設定があり、フェイズ終了時にＥマークのないユニット、つまり「手動」による命令を行わなかったユニットは、指令内容にそった行動を自動的に行ってくれるので便利です。



戦闘　攻守バランスのとれた行動をします。



防御　自分からは攻撃をしかけなくなります。



突撃　戦闘よりも攻撃重視の攻撃をします。

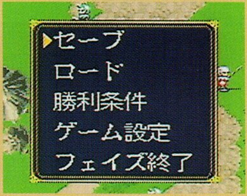


手動　自動操作は行われません。

ADVICE このコマンドは何度でも実行できます。ゲームスタート時点の設定は「戦闘」になっています。

設定メニュー

フェイズの終了やゲームの設定を行うコマンドのメニューです。ゲームプレイ中に、スタートボタンを押すと（又はカーソルをユニット以外の所に合わせた状態でⒶボタン）「設定メニュー」が現れます。そこで命令したいコマンドを選んでⒶボタンを押してください。



■セーブ

シナリオ途中のデータを１つだけ保存できます。　P10参照

■ロード

セーブしてあるデータをロードします。　P10参照

■勝利条件

プレイ中のシナリオの勝利条件・敗北条件が表示されます。条件を忘れてしまった時に利用してください。

■ゲーム設定

ゲームをプレイするさまざまな環境を設定できます。コマンドを十字ボタン↑↓で選びⒶボタンで設定してください。決定後はⒷボタンで前に戻ります。

ゲーム速度：カーソルスピードや敵フェイズの待ち時間等を設定できます。
表示速度：メッセージの表示速度を設定できます。
ステレオ：音楽をステレオかモノラルに設定できます。
戦闘シーン：戦闘シーンを省略できます。

■フェイズ終了

自軍のフェイズを終わらせて、敵のフェイズに入ります（NPCがいる場合は、このNPCユニットの行動が終了してから敵フェイズとなります）。

※敵のフェイズ中にⒷボタンを押し続けることによって、ゲームを高速化できます（待ち時間を短縮できますが、敵の行動が分かりづらくなるので、状況に応じて使い分けてください）

ADVICE　このコマンドを実行しないとゲームは進行しません。

アイテム一覧表

ショップで売っているアイテムを少しだけ紹介します。
○は装備できる、×は装備できない、の意味です。

■武器■

名称	値段	歩兵	魔法使い	僧侶	水兵	飛兵	騎馬兵	盗賊	霊	野伏	ゲル	魔族	怪物	不死	竜族	槍兵	効果
ナイフ	50	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	AT+1
ウォーハンマー	120	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	AT+2
グレートソード	300	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×	○	×	○	×	×	AT+4
ワンド	150	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	魔法射程+2・魔法ダメージ+1
オーブ	1,000	×	○	○	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	×	×	最大MPX2・魔法射程+3

■その他■

名称	値段	歩兵	魔法使い	僧侶	水兵	飛兵	騎馬	盗賊	霊	野伏	ゲル	魔族	怪物	不死	竜族	槍兵	効果
S・シールド	60	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	DF+1
L・シールド	200	○	×	×	○	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○	DF+2
チェンメイル	400	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	DF+3
プレートアーマー	600	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○	DF+4
アミュレット	1,000	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	魔法耐性（部下含む）+15
クロス	300	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	防御修正+2・魔法耐性+20%

魔法一覧表

効果範囲や威力はレベルで変化します。

種類	魔法名称	属性	対象	射程	効果範囲	消費MP	LV	使用効果
攻撃魔法	マジックアロー		敵	5	1ユニット	1	1	炎の弾が敵をめがけて飛んでゆく。
	ブラスト		敵	2	1ユニット	10	6	強力な純エネルギー弾をぶつける。
	サンダー	雷	敵	7	1部隊	4	5	雷雲を呼び寄せ、敵部隊の上に落雷させる。
	ファイヤーボール		敵	4	3マス分	2	3	大気中に大爆発を起こし、敵にダメージを与える。
	メテオ		敵	8	2マス分	8	2	星界より幾つもの隕石を召喚し、目標めがけて落下させる。
	ブリザード		敵	0	4マス分	3	3	急激に大気を冷却し、局地的にヒョウの嵐を起こす。
	トルネード	風	敵	0	3マス分	2	2	風を操り巨大な竜巻を発生させる。
	ターンアンデッド	聖	敵	0	4マス分	5	2	範囲内にいる指揮官以外のアンデットを消滅させる。
	アースクエイク	地	敵	0	5マス分	12	3	地の精霊に働きかけ大地を揺るがす強力な魔法。
回復魔法	ヒール1		味方	6	1マス分	2	2	範囲内にいる仲間のHPを3ポイント回復する。
	ヒール2		味方	6	1マス分	4	4	範囲内にいる仲間のHPを全部回復する。
	フォースヒール1		味方	6	1部隊	3	3	1部隊の全ユニットのHPを3回復する。
	フォースヒール2		味方	6	1部隊	6	5	1部隊の全ユニットのHPを全部回復する。
補助魔法	スリープ	精	敵	3	1マス分	4	2	敵を眠らせる。寝ている間は攻撃できない。
	ミュート		敵	5	1ユニット	3	4	敵周辺の空気振動を止めて魔法を封じる。
	プロテクション1		味方	5	1部隊	2	6	1ターンの間、1部隊全部の防御力を+3する。
	プロテクション2		味方	5	1部隊	4	6	1ターンの間、1部隊全部の防御力を+5する。
	アタック1		味方	5	1部隊	2	5	1ターンの間、1部隊全部の攻撃力を+3する。
	アタック2		味方	5	1部隊	4	5	1ターンの間、1部隊全部の攻撃力を+5する。
	ゾーン		敵	6	1ユニット	6	7	一時的に敵の指揮範囲を0にしてしまう。
	テレポート		味方	16	1部隊	5	4	味方1部隊を好きなところへ瞬間移動できる。
	レジスト		味方	8	1部隊	2	4	1ターンの間、1部隊の魔法抵抗力を上げる。
	チャーム	精	敵	4	1部隊	6	3	魔法で魅了し、一時的に敵を味方につける。
	アゲイン		味方	3	1部隊	10	5	行動終了した部隊を再び動かせるようにする。
	クイック		味方	6	1部隊	5	4	1ターンの間、1部隊全員の移動力を+3する。
	デクライン		敵	5	1部隊	5	2	1ターンの間、敵1部隊全員の魔法抵抗値を-15する。

※魔法タイプの説明：雷＝水上のユニットに追加ダメージ　風＝飛行するユニットに追加ダメージ　聖＝アンデッド（指揮官以外）を一撃で倒す　地＝飛行するユニットには無効　精＝アンデッドには無効

※魔法に関する注意：

ゾーン、スリープ、ミュート、チャーム：これらの魔法は必ず成功するとは限りません。魔法を唱えるキャラクターのレベルが、魔法をかけられる対象のレベルより高ければ高いほど成功率が高くなります。また、かけられる対象も、レベルが高ければ高いほどこの魔法にかかりにくく、効果も解けやすくなっています。

ミュート、ゾーン、チャーム：これらの魔法を、敵の部下に使用することはできません。

ヒール１、ヒール２、フォースヒール１、フォースヒール２：この魔法を使用すると、回復させた人数分の経験値を得ることができます。ただしＨＰ10のユニットに使用しても経験値は入りません。

攻撃相関表

属性によって攻撃に有利不利があります。よく関係をとらえてから攻撃をしかけましょう。

○：有利　△：少し有利　×：不利　▽：少し不利

攻撃側＼防御側	歩兵	僧侶	槍兵	騎馬	特殊騎馬	飛兵	盗賊	水兵	ゲル	魔族	怪物	野伏	魔法使い	霊	不死	弓兵	バリスタ	竜族
歩兵			○	×	×	▽										△	△	
僧侶			○	×	×	▽			○	○				○	○	△	△	
槍兵	×	×		○	○	▽		×				×		×		△	△	
騎馬	○	○	×			▽	○	○				○	○			△	△	
特殊騎馬	○	○	×			▽	○	○				○	○			△	△	
飛兵	△	△	△	△	△		△	△				△	△			×		
盗賊			○	×	×	▽										△	△	
水兵			○	×	×	▽										△	△	
ゲル		×																
魔族		×																
怪物																		
野伏			○	×	×	▽										△	△	
魔法使い			○	×	×	▽										△	△	
霊		×																
不死		×																
弓兵	▽	▽	▽	▽	▽	○	▽	▽				▽	▽					
バリスタ	▽	▽	▽	▽	▽		▽	▽				▽	▽					
竜族																		

例　歩兵は槍兵に対して、攻撃が「有利」です。

地形修正値と属性別ユニットの移動消費度

	地形	平地	荒地	道路	森林	斜面	山岳	水上
								
	地形修正値	5	10	0	20	25	0	0
移動消費度	歩兵	1	1	1	1	2	-1	4
	僧侶	1	1	1	1	2	-1	4
	魔法使い	1	1	1	1	2	-1	4
	槍兵	1	1	1	1	2	-1	4
	弓兵	1	1	1	1	2	-1	4
	バリスタ	1	1	1	1	2	-1	3
	騎馬	1	2	1	3	3	-1	4
	特殊騎馬	1	2	1	1	2	-1	3
	飛兵	1	1	1	1	1	1	1
	盗賊	1	1	1	1	2	-1	2
	水兵	1	2	1	3	3	-1	1
	ゲル	1	1	1	1	2	-1	3
	魔族	1	1	1	1	2	3	3
	怪物	2	2	1	3	3	-1	1
	霊	1	1	1	1	1	1	1
	不死	1	1	1	1	2	-1	4
	野伏	1	1	1	1	2	4	2
	竜族	1	1	1	1	2	2	1

	地形	空	洞窟	溶岩	墓地	船	河原	屋根
								
	地形修正値	0	10	0	5	5	0	25
移動消費度	歩兵	-1	1	-1	1	1	2	2
	僧侶	-1	1	-1	1	1	2	2
	魔法使い	-1	1	-1	1	1	2	2
	槍兵	-1	1	-1	1	1	2	2
	弓兵	-1	1	-1	1	1	2	2
	バリスタ	-1	1	-1	1	1	2	2
	騎馬	-1	2	-1	1	2	2	-1
	特殊騎馬	-1	2	-1	1	2	2	-1
	飛兵	1	1	1	1	1	1	1
	盗賊	-1	1	-1	1	1	2	1
	水兵	-1	2	-1	2	2	1	-1
	ゲル	-1	1	-1	1	1	2	2
	魔族	-1	1	-1	1	1	2	2
	怪物	-1	2	-1	2	2	1	-1
	霊	1	1	1	1	1	1	1
	不死	-1	1	-1	1	1	2	2
	野伏	-1	1	-1	1	1	1	1
	竜族	1	2	2	1	1	1	1

- 地形修正値（単位：％）とは、その地形がもたらす防御に対する有利さの値です。
- ユニットの移動消費度とは、その地形を進めた時に消費するＭＶの値です。
- これらの属性のユニットは、特別修正値に関して以下のような特性を持っています。
  弓兵は森で+20%、斜面で+10%。水兵は水上で+50%、川で+30%。
  飛兵はどこでも25%です。

地形とユニットの属性には、さまざまな関係があります。

城壁	床	壁	屋内	神殿	玉座	橋	吊り橋
							
40	10	0	10	10	40	0	0
1	1	-1	1	1	2	1	1
1	1	-1	1	1	2	1	1
1	1	-1	1	1	2	1	1
1	1	-1	1	1	2	1	1
1	1	-1	1	1	2	1	1
1	1	-1	1	1	2	1	1
-1	2	-1	2	2	4	1	1
-1	3	-1	3	3	4	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	-1	1	1	1	1	1
-1	2	-1	2	2	3	1	1
4	1	-1	1	1	1	1	1
3	1	-1	1	2	2	1	1
-1	2	-1	2	2	3	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	-1	1	1	2	1	1
2	1	-1	1	1	1	1	1
2	2	1	2	2	2	1	1

舷側	砂浜	街路	異次元	破壊	高城	禁止
						
5	0	0	0	5	0	0
3	2	1	1	3	-1	-1
3	2	1	1	3	-1	-1
3	2	1	1	3	-1	-1
3	2	1	1	3	-1	-1
3	2	1	1	3	-1	-1
3	2	1	1	3	-1	-1
4	2	1	1	3	-1	-1
4	2	1	1	3	-1	-1
1	1	1	1	1	-1	-1
2	2	1	1	2	-1	-1
4	1	1	1	3	-1	-1
4	2	1	1	3	-1	-1
3	2	1	1	2	-1	-1
4	1	1	1	3	-1	-1
1	1	1	1	1	1	-1
3	2	1	1	3	-1	-1
2	1	1	1	2	-1	-1
1	1	1	1	1	-1	-1

例

騎兵であるトルーパーのMV値（移動力）は10です。また、この表を見れば、騎兵の「荒地」での移動消費度は2です。したがって、トルーパーが荒地で移動できるマス数は10÷2=5となります。

ゲームのコツとヒント

▼HPとMPの回復はこまめに！
指揮官は「治療」コマンドで「HP３、MP２」だけ回復することができます。さらに指揮官の上下左右に隣接する部下ユニットは、ターンごとにHPが３回復するので、その配置に気をくばりましょう。

▼指揮官をうまく使おう！
指揮官は魔法が使え、部下のHPを回復することもできます。さらに指揮範囲内にいる部下の戦闘を有利にできます。また「指令」コマンドで部下を自動操作すれば、手間もはぶけて作戦に集中できるでしょう。

▼経験値をためよう！
経験値をためればレベルやクラスも高くなります。ただし指揮官を倒すと、その部隊は全滅し、消滅した部下の経験値は入りません。力に余裕があるときは、敵の部下を一人ずつ倒して経験値をためましょう。また、味方指揮官をシナリオ終了時までもたせればボーナス経験値が入ります。

▼傭兵残数による成長もある！
傭兵をあまり失わないようにすると、シナリオクリア時ごとにコンピュータに記録され、これが一定数に達するたびに、味方指揮官の攻撃力修正値は１上昇します。攻撃力修正値はこの方法以外にアップしません。

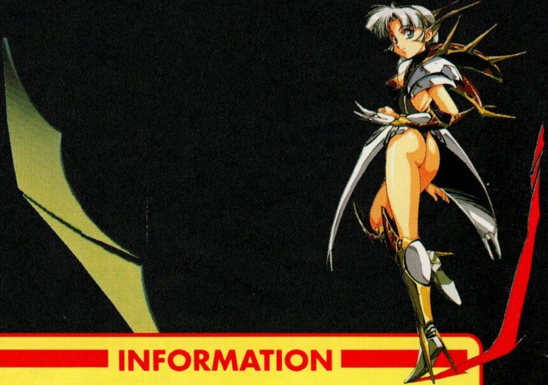
▼魔法をうまく使おう！
魔法をうまく使えば、成長が遅れて弱い指揮官でも、敵に立ち向かうことができます。攻撃魔法だけでなく、アタックやプロテクションなどの補助魔法も有効に使いましょう。

▼敵のフェイズを高速化！
ゲーム速度を高速化したとき、自動操作中は指揮官と攻撃を行う部下以外にはカーソルが合いません。そのため指揮官との距離が離れすぎた部下は、画面外で動いていることもありますから注意してください。また、敵のフェイズ中にⒷボタンを押し続けると、ユニット選択時のカーソル移動をカットできるので、より高速にできます。ただし戦況が分かりづらくなるので、状況に応じて使い分けてください。

▼指揮官がやられたら・・・
敗北条件にある指揮官がやられるとゲームオーバーとなりますが、そうでない指揮官は次のシナリオから復活します。しかしその指揮官は、このシナリオのクリアボーナスはもらえず、また部下の傭兵も全滅したとみなされてしまいます。さらに各指揮官のやられた回数（敗北数）でエンディングが変化します。

▼ルーンストーンって何？
マップ上でルーンストーンを見つけることができます。これを装備したキャラクターのレベルが１０になると（すでになっていてもＯＫ）、クラスチェンジの最初の分岐点にもどることができます。つまり二重に成長させられる分、強力な指揮官を育てることができるのです。ただし、一度使うとこのアイテムはなくなってしまいます。

▼ステージ攻略　ちょっと伝授
1面：レオンやレアードは強いので、早めにバルドーを倒しましょう。
2面：ヘインがアタックを覚えていないようなら、早めに上へ向かいましょう。
またパイクには馬で攻撃しないようにしましょう。



INFORMATION

●デア　ラングリッサーのすべてを知りたい方々へ。
解き方と㊙データを満載の攻略本発売！
　　徳間書店・双葉社・小学館　　（順不同）
それぞれ、特徴のある工夫した作りになっているので、用途に合わせて選んでね。

●イラストとドラマCDが付いた、
メモリアルドラマCD&ファンブック ラングリッサーII
ソフトバンクより好評発売中！



MASAYA　メサイヤ　NCS 日本コンピュータシステム株式会社
お問い合わせは
〒160 東京都新宿区西新宿8-14-24 西新宿KFビル4F TEL.03-3365-9033（代表）